

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Berdasarkan undang-undang Nomor 20 Tahun 2003, Tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Untuk mencapai tujuan tersebut, pemerintah telah melakukan berbagai usaha dalam bidang pendidikan salah satunya yaitu dengan pembaharuan kurikulum. Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu (BSNP, 2006:5). Kurikulum yang terbaru adalah kurikulum 2013. Namun dengan adanya Permendikbud Nomor 160 Tahun 2014, Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) diberlakukan kembali di sebagian besar satuan pendidikan di Indonesia. KTSP adalah kurikulum operasional yang disusun dan dilaksanakan oleh tingkat satuan pendidikan (BSNP, 2006:5). Dengan demikian maka guru pada satuan pendidikan berkewajiban menyusun perangkat pembelajaran, antara lain silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), media atau bahan ajar secara lengkap dan sistematis agar pembelajaran berlangsung secara interaktif, inspiratif, serta memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif (Poppy Kamalia Devi, 2009:1).

Kenyataan di lapangan beberapa guru masih kesulitan dalam mengembangkan perangkat pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi di SMP Negeri Patimuan, guru belum mengembangkan perangkat pembelajaran terutama dalam hal mengembangkan bahan ajar.

Menurut Depdiknas (2008:120) bahan ajar adalah semua bentuk bahan yang digunakan guru atau pendidik untuk membantu kegiatan belajar mengajar. Sedangkan National Center for Vocational Education Research Ltd dalam Abdul Majid (2007:173) menyatakan bahwa bahan ajar merupakan segala bentuk bahan berupa seperangkat materi yang disusun secara sistematis untuk membantu guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Bahan ajar dapat dikelompokkan menjadi empat kategori, yaitu bahan ajar cetak, bahan ajar dengar, bahan ajar pandang dengar, dan bahan ajar multimedia interaktif (Depdiknas, 2008:13).

Karakteristik bahan ajar menurut M. Djauhar Siddiq, dkk (2008: 4-8) salah satunya yaitu *self-instructional material*, artinya bahan ajar mendorong siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran. Dari karakteristik tersebut dapat diketahui bahwa peran bahan ajar sangat penting untuk mengubah pembelajaran yang semula berpusat pada guru (*teacher centered*) menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered*). Hal ini selaras dengan proses pembelajaran yang diterapkan pada KTSP yaitu proses pembelajaran harus memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran (BSNP, 2007:6). Selain itu, hal yang juga harus diperhatikan adalah bahan ajar harus sesuai dengan karakteristik siswa.

Berdasarkan pengamatan terhadap bahan ajar berupa Lembar Kegiatan Siswa (LKS) yang digunakan di SMP Negeri 1 Patimuan, Kabupaten Cilacap, Jawa Tengah pada tahun 2015, LKS yang digunakan yaitu LKS yang diproduksi oleh penerbit. LKS tersebut berupa ringkasan materi pelajaran yang disertai dengan contoh soal dan kumpulan soal-soal. LKS yang dibuat oleh pihak lain sering kali tidak sesuai dengan karakteristik siswa. Selain itu LKS tersebut belum dikembangkan dengan suatu pendekatan tertentu. Padahal pendekatan dalam suatu LKS merupakan hal yang perlu diperhatikan. Salah satu dari berbagai macam pendekatan yaitu pendekatan *problem posing*.

Problem posing adalah istilah dalam bahasa Inggris yang berasal dari kata “problem” yang artinya adalah masalah dan “posing” yang artinya mengajukan. Jadi *problem posing* dapat diartikan sebagai pengajuan masalah atau pengajuan soal. Menurut Tatag Yuli Eko S. (2006:6) *problem posing* merupakan tugas membuat soal matematika oleh siswa berdasarkan informasi yang diberikan serta menyelesaikan soal tersebut. Pengertian problem posing tidak dibatasi dengan pembuatan soal yang benar-benar baru, akan tetapi dapat dibuat dengan memodifikasi soal yang sudah ada. Hal tersebut sesuai dengan pengertian *problem posing* menurut Silver (dalam Ali Mahmudi, 2008:4) yaitu pembuatan soal baru oleh siswa berdasarkan soal yang telah diselesaikan. Dengan pendekatan problem posing siswa dapat membuat soal sendiri berdasarkan situasi-situasi yang diberikan sesuai dengan tingkat kesukaran dan tingkat pemahaman masing-masing siswa. Dengan demikian siswa lebih aktif dan dapat memahami materi yang diberikan dengan cara membuat soal

sendiri. Hal tersebut diperkuat dengan pendapat Tatag Yuli Eko S. (2004:76) yang mengatakan bahwa *problem posing* memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif secara mental, fisik, dan sosial serta memberikan kesempatan untuk menyelidiki dan juga membuat jawaban-jawaban yang divergen. Dengan demikian maka bahan ajar dengan pendekatan *problem posing* akan semakin mewujudkan bahan ajar yang mendorong siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, menurut Sri Sumini dkk. (2006:32) siswa SMP kelas VIII tergolong dalam masa remaja awal yang mempunyai karakteristik keadaan mental, khususnya kemampuan berpikirnya mulai sempurna atau kritis dan dapat melakukan abstraksi. Implikasi hal tersebut dalam pembelajaran yaitu perlu disiapkan pembelajaran yang memfasilitasi perkembangan kemampuan berpikir siswa. salah satu pendekatan yang membantu mengembangkan kemampuan berpikir siswa yaitu pendekatan *problem posing*. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Krulik (melalui Tatag, 2004:7) yang menyatakan bahwa tugas membuat variasi masalah berdasarkan masalah awal (*problem posing*) merupakan salah satu sarana untuk memaksimalkan kemampuan berpikir.

Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) merupakan salah satu kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) kelas VIII. Namun, siswa masih kesulitan dalam menguasai materi tersebut. Hal itu ditandai dengan adanya penurunan persentase penguasaan materi matematika pada kemampuan menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan SPLDV berdasarkan hasil Ujian Nasional. Pada tahun ajaran

2010/2011 persentase penguasaan pada indikator tersebut secara nasional adalah 73,91%. Pada tahun ajaran 2011/2012 terjadi penurunan menjadi 72,00% dan pada tahun ajaran 2012/2013 terjadi penurunan yang signifikan menjadi 61,31%. Angel Rorimpandey (2010:93) menyatakan bahwa pembelajaran dengan pendekatan problem posing dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi SPLDV. Oleh karena itu perlu adanya pengembangan perangkat pembelajaran dengan pendekatan problem posing pada materi SPLDV. Dengan menggunakan perangkat pembelajaran tersebut diharapkan mendukung keterlibatan siswa dalam pembelajaran sehingga dalam prosesnya dapat meningkatkan pemahaman siswa.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul pengembangan perangkat pembelajaran menggunakan pendekatan *problem posing* pada materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel untuk siswa SMP kelas VIII. Dalam melakukan penelitian pengembangan, model yang sering digunakan yaitu model 4D yang terdiri dari empat langkah yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebarluasan (*disseminate*) dan ADDIE yang terdiri dari lima langkah yaitu analisis (*analysis*), perancangan (*desain*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Model ADDIE dan 4D memiliki kesamaan namun model ADDIE berdasarkan langkah-langkah pengembangan produk lebih lengkap daripada model 4D (Endang Mulyatiningsih, 2011:183). Oleh karena itu, dalam penelitian pengembangan perangkat pembelajaran menggunakan

pendekatan *problem posing* pada materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel untuk siswa SMP kelas VIII model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE.

B. Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang di atas, maka peneliti memperoleh beberapa permasalahan sebagai berikut.

1. Sesuai dengan tuntutan KTSP, guru wajib mengembangkan perangkat pembelajaran secara mandiri, namun kenyataannya masih ada guru yang belum mengembangkan perangkat pembelajaran secara mandiri.
2. Belum ada pengembangan perangkat pembelajaran menggunakan pendekatan *problem posing* pada materi Persamaan Linear Dua Variabel untuk siswa SMP kelas VIII.

C. Batasan Masalah

Dari uraian latar belakang dan identifikasi masalah di atas, peneliti membatasi permasalahan sebagai berikut.

1. Penelitian ini dibatasi pada pengembangan perangkat pembelajaran berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan Lembar Kerja Siswa (LKS) dengan menggunakan pendekatan *problem posing* pada materi Persamaan Linear Dua Variabel untuk siswa SMP kelas VIII semester genap.
2. RPP yang dikembangkan ditinjau dari aspek kevalidan.
3. LKS yang dikembangkan ditinjau dari aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan.

D. Rumusan Masalah

Dari identifikasi masalah di atas dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan perangkat pembelajaran berupa RPP dan LKS dengan pendekatan *problem posing* pada materi Persamaan Linear Dua Variabel untuk siswa SMP kelas VIII?
2. Bagaimana kualitas perangkat pembelajaran berupa RPP dengan pendekatan *problem posing* pada materi Persamaan Linear Dua Variabel untuk siswa SMP kelas VIII ditinjau dari aspek kevalidan?
3. Bagaimana kualitas perangkat pembelajaran berupa LKS dengan pendekatan *problem posing* pada materi Persamaan Linear Dua Variabel untuk siswa SMP kelas VIII ditinjau dari aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan?

E. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Menghasilkan perangkat pembelajaran berupa RPP dan LKS dengan pendekatan *problem posing* pada materi Persamaan Linear Dua Variabel untuk siswa SMP kelas VIII.
2. Mendeskripsikan kualitas perangkat pembelajaran berupa RPP dengan pendekatan *problem posing* pada materi Persamaan Linear Dua Variabel untuk siswa SMP kelas VIII.

3. Mendeskripsikan kualitas perangkat pembelajaran berupa LKS dengan pendekatan *problem posing* pada materi Persamaan Linear Dua Variabel untuk siswa SMP kelas VIII.

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi Siswa

- a. Membantu dalam pelaksanaan pembelajaran agar lebih menarik dan menyenangkan.
- b. Siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran
- c. Mendapatkan pengalaman baru dalam belajar matematika menggunakan LKS berpendekatan *problem posing*.
- d. Membantu dalam memahami materi yang diajarkan.

2. Bagi Guru

- a. Memberikan gambaran tentang pembelajaran yang menitikberatkan pada keaktifan siswa.
- b. Memberikan motivasi dan tantangan untuk mengembangkan perangkat pembelajaran matematika yang lebih baik sekaligus untuk meningkatkan kreativitas guru.

3. Bagi Peneliti

- a. Melatih kemampuan dalam mengembangkan perangkat pembelajaran, khususnya perangkat pembelajaran matematika dengan menggunakan pendekatan *problem posing*.
- b. Melatih kemampuan meneliti dalam bidang pendidikan.